



Herencias del Pasado:
**LA CRISIS DE LOS
LOBOS ROJOS**

ESPADAS NEGRAS
JUEGO DE ROL



CRÉDITOS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Andrés Egea

ARTE INTERIOR

Andrés Egea, Eduardo Rodríguez, David Arenas y Jorge Martínez.

CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

El presente material fue creado gracias al impulso e ilusión que demostraron los participantes de la iniciativa “Juégame” durante el mes de octubre de 2015. En este proyecto los jugadores interesados por Espada Negra comparten el resultado de sus partidas y colaboran de esta forma en la creación de nuevo material.

La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización “Creative Commons”, una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de carácter gratuito

Aunque muchos creadores publican sus obras bajo este régimen creyendo en una estructura de consumo responsable y moderna, lejana de las trasnochadas mentalidades de las sociedades de gestión, la hermandad tiene otros motivos para publicar sus obras con las diferentes variantes de esta licencia:

Creemos en el conocimiento libre.

Consideramos que el acceso global a todo el conocimiento (artístico o no) propicia el crecimiento mental y espiritual de las personas y de las sociedades. De la misma forma creemos que solo mediante este acceso completo las personas podrán ser objetivamente críticas con su situación, la de sus semejantes y la de sus gobiernos.

Consideramos que esta lucha por el libre acceso al conocimiento es de la máxima importancia por lo que promovemos sus principios y nos ponemos a disposición de aquellos que están dispuestos a defenderlos.

Los textos relativos al ambiente de Espada Negra se encuentra bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported**.



ÍNDICE

La Crisis de los Lobos Rojos	6
Intervenciones de los Personajes	8
Organizaciones y Personajes	11
Consecuencias	16
Consejos para el Creador	17
Bonus: El Templo de Drayard	17

Esta es una aventura de la serie “herencias del pasado” en la que los personajes van a afrontar unos hechos bastante anteriores a la época en juego habitual del mundo de Espada Negra. En este caso nos vamos a ir casi cuarenta años atrás, al año 435.

Esta aventura quizá sea algo larga y de lugar a dos o tres sesiones, o por lo menos a una sesión larga.

CONTEXTO HISTÓRICO

Feinhar Asgeifr se ha nombrado rey de todos los gunearos trece años atrás, y se ha pasado todos esos años guerreando para conseguir que lo reconozcan como tal. Finalmente ha vencido a sus detractores, pero sabe que su paz no va a durar ni diez años, así que renuncia al cargo y se une a la mucho más próspera Dormenia en un movimiento que coge incluso a sus súbditos por sorpresa. La Corrección entra en el lugar en un proceso paulatino para convertir a la gente al soidismo (ni en el año 470 ese proceso está concluido). Dentro de medidas de la orden no entra ser tan férrea como en las provincias tradicionalmente dormenias, pero sí tienen pensado ser totalmente rígidos con algunos cultos poco disimulados y particularmente peligrosos en su entorno.

La aventura va a ocurrir en la frontera del territorio Asgeifr (todavía no estructurado en marcas) con el territorio Aglazor. Tres emplazamientos van a ser fundamentales: la marca de Daftisia, el pueblo gunear de Inlaudr, y el refugio de montaña de Frarr, lugar que elegirán los cultistas como último refugio para evitar desaparecer a manos del progreso dormenio.

En realidad toda esta situación no es en sí un problema gunear, sino completamente dormenio. El culto de los lobos rojos es en realidad una comunidad dormenia que ha sido perseguida por su adoración a dioses extranjeros, y que en los últimos años estuvo asentado en territorio Asgeifr. La Corrección quiere aprovechar la situación para dar final a los lobos rojos.

Pero los lobos rojos tienen en sí muchos secretos, y han alcanzado un poder ciertamente trascendental...

GANCHO

¡Todos y ninguno! Los jugadores pueden realizar toda suerte de personajes y caer en uno u otro bando para dar lugar a resoluciones totalmente variadas. Todas las siguientes situaciones son posibles:

- Que los jugadores utilicen personajes que son parte de los lobos rojos, y se vean implicados en una difícil defensa de sus principios y su identidad cultural.
- Que los jugadores utilicen personajes que sean parte del bando dormenio, y que por lo tanto se vean implicados en una situación que puede ser terrorífica.
- Que los jugadores formen un grupo mixto que pugne por encontrar una solución pacífica que nadie quiere aceptar. Quizá puedan ser parte del equipo de Eiffr.
- Que los personajes de los jugadores se vean implicados en la acción involuntariamente, reclutados o secuestrados por cualquiera de los bandos.

Está a la elección del Creador y de su cooperación con los jugadores. A fin de cuentas “La crisis de los Lobos Rojos” es una aventura completamente abierta, pero la mejor opción puede ser que no estén demasiado implicados



LA CRISIS DE LOS LOBOS ROJOS

por ninguna de las partes, de forma que tengan cierta libertad de actuación.

Una opción perfectamente válida es sustituir a los personajes de esta trama por los de los jugadores, o incluso darles el control de estos personajes. Se puede generar una experiencia especial si cada uno representa un interés, y se cree un conflicto entre ellos, aunque eso se acerca demasiado a los roles en vivo.

Debido a la lógica interna de los acontecimientos, es muy razonable jugar esta aventura en tres sesiones, lo que dará en sí una estructura narrativa clásica:

- **Planteamiento:** los personajes entran en la situación y conocen a los personajes.
- **Nudo:** se produce el primer enfrentamiento, y la situación se tensa hasta un límite insoportable.
- **Desenlace:** las fuerzas en el lugar se pelean de una vez y para siempre, dando lugar a la situación final.

Si los personajes de los jugadores son destacados miembros de un bando sin posibilidad de cambiar, la aventura no resultará todo lo interesante que pueda ser. La crisis de los lobos rojos es una oportunidad muy importante de lograr cambios en la actitud de muchos personajes.

CONCEPTO LOCAL

Como ya se ha mencionado, el clan de los Lobos Rojos es una organización de cazadores dormenios que en su prolongada relación con la naturaleza han encontrado algo más que simple caza, y han trascendido al culto a Drayard. Su líder, Ragtus, ha conseguido mantener a la hermandad viva pese a los esfuerzos de la Corrección, y ha tenido cierto éxito formando una comunidad de más de cincuenta personas, pero toda esa situación toca a su fin con la asimilación del territorio Asgeifr (conocido como provincia Lovinr desde entonces) en Dormenia.

La Corrección ha movilizado a más de treinta agentes hacia la región, pero dada la peligrosa condición de estos seguidores ha convocado a un muy razonable grupo de otros treinta miembros de la hermandad de los guerreros iluminados, que van a aportar la fuerza de combate.

Pero el corrector no quiere problemas, así que ha usado sus contactos políticos para que una pequeña unidad de caballería ligera de cien hombres se posicione en Inlaudr para así cerrar una pinza mortal sobre Ragtus.

La operación que dará lugar a la eliminación de los Lobos Rojos está a punto de comenzar, y su destino depende completamente de cómo interaccionen las distintas fuerzas. En un momento tan delicado el simple empuje de algunas personas decididas puede desequilibrar la balanza para un bando u otro, pero las peculiaridades del culto de Ragtus harán que tomar una decisión definitiva sea difícil para cualquiera.

SUCESOS

Es prácticamente imposible predecir el resultado del evento, que incluso va a depender de factores absolutamente incontrolables y aleatorios. Los personajes van a estar muy tensos por la situación y el aumento de la violencia, y debido a ello van a tomar decisiones basados en criterios muy subjetivos. Su estado de nervios puede ser un factor decisivo en un momento dado.

Las fuerzas de Lian Fedder llegan los primeros, y de hecho demasiado rápido. Ponen en alerta a Ragtus, quien asciende con su gente al escondrijo de montaña donde las fuerzas de caballería son prácticamente inútiles. Ahí empieza a preparar los ritos del caos que bajo su entendimiento del culto de Drayard darán lugar a una liberación de toda la gente.

Como resultado de esto, varios animales resultan contaminados, y una pequeña manada de lobos ataca algunas granjas separadas y ocasiona cierta mortandad. La hija de una granjera gunear, Eifrr, en realidad bastante agraciada en sus atributos sobrenaturales recibe una mutación del caos y emprende una búsqueda para librarse del odio que empieza a reconcomerla.



Nada más comenzar su viaje recibe una visión divina que la confunde y le hace consciente de que tiene un papel importante en la historia. Eifrr se dirige a Lian acompañada de seis lobos caotizados que la han asumido como su líder. Eifrr intenta convencerlo de que abandone la región, y Lian la ataca con un lamentable resultado: pierde a cuatro hombres, uno se contamina, y Eifrr asciende a las montañas.

El grupo de Relix, Kirian e Irel llega a Daf-tisia, donde preparan el ataque. El plan de Relix es hacer algo de ruido y fingir que están preparándose para el ataque mientras Kirian se infiltra en las montañas y realiza un informe de la situación.

Es muy posible que Kirian vuelva con algo más que un útil informe, y que se haga de hecho con Alla, la loba roja para forzar la rendición de Ragtus, lo que elevará el nivel de tensión. Ragtus estará muy nervioso y querrá convocar el caos en su máximo esplendor para matar a los correctores y rescatar a Alla.

Eifrr hablará con él y lo convencerá de que espere al menos un día en lo que ella intenta rescatar a la mujer. Para ello se adentra en Daf-tisia con sus lobos. Relix mandará detenerla, pero de nuevo la enviada de Drayard ocasionará mortandad y demostrará que los agentes de la Corrección simplemente no están al nivel. Para su desgracia los soldados iluminados sí lo están, e Irel demostrará su capacidad matando a la muchacha bendita por Drayard y maldita por el caos.

Las dudas asaltarán totalmente a Relix, quien no consideraba al caos (ni siquiera sabe lo que es) como una fuente de mal razonable en la zona. Insistirá en elevar el caso al Sumo Corrector para tomar una decisión (pues es un cobarde), pero perderá absolutamente el mando de la situación a manos de Irel, quien quiere optar por el camino armado.

Mientras están en esas decisiones, Ragtus ataca con sus fuerzas y prácticamente acaba con los agentes de la corrección, que se disgregan por el bosque y son engullidos por las fuerzas de Drayard.

No ocurre así con Irel y los iluminados. Este primero salva en extremo a Relix, y además ejecuta a Alla para que no pueda ser rescatada por Ragtus, quien se hunde en el odio.

Todas las fuerzas se retiran para pensar.

Irel atacará a Ragtus en el mismo bosque con sus veteranas y concienciadas fuerzas.

Ragtus convocará al caos en forma de defecto para masacrar a Irel.

Kirian, el conejo blanco, se sumirá en un montón de dudas, y no hará nada a tiempo. A no ser que alguien lo convenza en alguna de las direcciones.

INTERVENCIONES DE LOS PERSONAJES

Al ser una aventura totalmente abierta, las intervenciones de los personajes pueden ser totalmente variadas y marcar la diferencia entre el resultado natural de estos acontecimientos, o una situación no tan horrible.

ALTERAR EL DESTINO FINAL

El momento más evidente de intervención es el final, cuando Irel y Ragtus se disponen a consumir su odio mutuo, y dar lugar al final de la espiral de violencia. Los jugadores pueden optar por una gran cantidad de planes, especialmente teniendo en cuenta que ambos bandos están muy personificados en sus líderes.

Particularmente importante puede ser, en este caso, tratar con Kirian, que queda completamente anulado por los acontecimientos.

Pero mucho antes de esto se producen situaciones en las que los personajes pueden cambiar mucho la balanza.

IMPEDIR EL SECUESTRO DE ALLA

Si los personajes hablan con Kirian (no es un sujeto en absoluto inaccesible) serán conscientes de que bajo la piel del conejo blanco hay mucho más de lo que parece a primera vista. Este no tendrá interés alguno en hacer equipo, pero es posible hacerlo desaparecer, o algo similar. Esto dará como conclusión que no se

secuestrará a Alla y el ciclo de odio no empezará. Normalmente esto abre una nueva línea de acontecimientos que no darán lugar a una batalla tan abierta, pero aún así el destino de los lobos rojos no será positivo. Una serie de incursiones normalmente darán como resultado la captura de muchos de sus miembros, y seguramente la muerte de Ragtus, quien no va a dejar a su gente atrás.

ACABAR CON RELIX

Casi todos los personajes están bien blindados y protegidos por su gente y sus propias habilidades, así que es muy difícil acabar con Kirian, Ragbus, Irel, Lian, pero sí con Relix, quien en realidad es un eslabón débil. Esto es difícil de ver porque siempre se tiende a pensar que la Corrección es la organización más fuerte, pero la situación de Relix (si llegan a hablar con él) deja claro que tiene una importante debilidad.

Pero acabar con Relix no mejora las cosas, sino que las empeora. Irel tiende a tomar el liderazgo que quede hueco, mientras que Kirian tiende a radicalizarse ante esta situación y optar por alinearse con los soldados iluminados. El ciclo del odio empezará antes, pues se habrá convocado al odio.

SALVAR LA VIDA A EIFRR

Eifrr tiene un gran corazón, pero no suficiente inteligencia como para valorar los riesgos a los que se somete. O quizá sí la tenga, pero su situación emocional esté desbocada. Esto da lugar a que intente arreglar las cosas por su visión de sí misma como elegida de Drayard para tal propósito. Quizá los jugadores decidan que sus personajes intervengan para salvarla. Esto sin duda les pondrá en problemas ante los dormnios, pero permitirá que la muchacha sobreviva y pueda ejercer cierta tendencia apaciguadora sobre Raftus.

Si se da esta situación, intentará convencer a los personajes de que se unan a ella para intentar concluir con una situación relativamente pacífica. Eso es un buen punto para entrar en el campamento de los lobos rojos para intentar evitar que Ragtus concluya la invocación del caos, bien por al razonamiento, que es casi imposible, como por la violencia, que en realidad es difícil también.

CONDICIONAR A RELIX EN SU MOMENTO DE DEBILIDAD

Relix tiene un momento de debilidad cuando es consciente del peligro que supone el caos para sí mismo y para todos los que estén en las cercanías. Relix quiere elevar el asunto al Sumo Corrector, lo cual es una elección muy cobarde con muchas consecuencias, pero que en realidad es su mejor opción para salir con vida.

Lo normal es que no lo consiga puesto que pierda el liderazgo a manos de Irel, el iluminado,



ORGANIZACIONES Y PERSONAJES

LOS LOBOS ROJOS

Es una pequeña organización de cazadores y adoradores de Drayard que ha sufrido bastante persecución por parte de la Corrección. No obstante, debido a que sus integrantes son expertos montañeros y cazadores se las han arreglado para sobrevivir durante casi cien años. En el año 435 Ragtus es el cuarto lobo rojo, pero seguramente también sea el último.

Cuentan con medio centenar de personas de las cuales treinta tienen capacidad real y veinte son familiares que no pueden aportar absolutamente nada en combate. Aún así su moral es simplemente espléndida y se unirán a cualquier plan que Ragtus decida, pues le tienen una lealtad férrea.

Aunque en las últimas épocas han afrontado con terror la influencia del caos, finalmente han reaccionado con entereza y están dispuestos a llegar hasta el final, por lo que son guerreros con elevada disposición.

RAGTUS, EL LOBO ROJO

Es un hombre de muy buena talla, impresionantes cualidades físicas y una voluntad capaz de afrontar casi cualquier reto. Para su propia desgracia esa misma voluntad puede ser su mayor defecto y llevarle a actos terribles que den lugar a la desgracia de su gente y de las demás. Mide más de seis pies, y se mueve con una agilidad importante. Tiene el pelo largo, barba y una mirada capaz de apartar rocas.

Ragtus no heredó el puesto de lobo rojo, sino que fue guiado hacia él. Cuando llegó, no quedaban ni media docena de miembros de la hermandad, pero debido a su gran carácter ha podido reunir a muchos creyentes en Drayard a los que ha convencido y que le profesan una lealtad muy sincera.

Pese a su notable capacidad, Ragtus ha sido perseguido por la Corrección, y en el momento de los hechos está muy presionado. Ha recibido ciertas visiones del caos en sus llamativos ritua-

les, y al fin ha encontrado la forma de manipular esa energía. Anda confundido en relación a si es una fuerza aceptable para su persona, pero está más que dispuesto a contaminarse a sí mismo y a su gente con el fin de acabar con la persecución al culto de Drayard.

En el momento de los hechos cuenta con una mutación de tipo “regeneración del caos” que se manifiesta desde sus costillas, pero que en situaciones pasivas está bastante oculta, bajo las venas negras.

Aunque Ragtus antaño fue un hombre prudente y agradable, su visión del culto de Drayard se ha pervertido y acepta el caos como causa necesaria de la libertad, como una fuerza impuesta por la civilización. Además el caos ha entrado profundamente en su mente y lo confunde en un estado de agresividad casi permanente.

Cuando lo interpretes, busca siempre la emoción por encima de la razón, los sentimientos animales por encima de la racionalidad humana, y la imposición de la voluntad salvaje por

RAGTUS, EL LOBO ROJO



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	4	5	7	Per
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 8
V	3	Luz	1	Rec	3				Combate a dos manos: 2
I	2	Osc	1	Ini	9				Detección: 3
L	2	Ele	3	Vid	9				Entrenar animales: 2
P	2	SN	4	Est	6				Escalada: 3
D	1								Esfera caos: 2
E	2								Esfera fauna: 2
									Herbolaria / recolección: 2
									Historia: 2
									Manejo de lanza: 5
									Medicina: 2
									Nadar / bucear: 3
									Orientación: 2
									Rastreo / caza: 4
									Sigilo: 4
									Supervivencia: 3
									Táctica: 2

Lanza de guerra
Peto de cuero

encima de todos los demás, pero siempre desde una exploración religiosa que a fin de cuentas no es tan alocada: es posible que Ragtus tenga razón.

ALLA, LA LOBA ROJA

Cuando Ragtus llegó a la manda de los lobos rojos, esta estaba dirigida por Alla, quien no tenía en ningún caso tanto ímpetu como él. Se trata de una mujer de buena talla y cualidades atléticas, aunque para nada tan capaz como el que se convertiría en su amor.

La personalidad de Ragtus encaja exactamente en lo que Alla ha vivido toda su vida, pues esta nació como loba roja y fue testigo que esta organización se extinguía. Desde su punto de vista Ragtus es un salvador, un visionario al que seguir, y lo hace como una guerrera bastante fuerte y capaz, especialmente en el momento de los hechos que ha sido “benedicida” con una mutación del caos que se manifiesta como un bulto atrófico en la espalda que intenta hacer pasar desapercibido con una capa de piel. Se comporta como un aura del caos.

Alla representa la voluntad de los lobos rojos. Mientras ella esté del lado de Ragtus, todo irá bien, pero si ella lo rechaza o falla, la moral decaerá absolutamente en el grupo.

Como es de imaginar, Alla está ligeramente enloquecida, y tiene algún punto de coherencia que se le puede despertar si se le habla con cierta comprensión, lejos de Ragtus, pero siempre desde una perspectiva relativa a Drayard y los animales. Eiffr es una buena candidata para esto.

ALLA, LA LOBA ROJA



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	4	3	4	4	Per
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 7
V	4	Luz	3	Rec	3				Detección: 1
I	2	Osc	3	Ini	8				Escalada: 3
L	1	Ele	2	Vid	12				Herbolaria / recolección: 3
P	2	SN	7	Est	4				Manejo de lanza: 2
D	3								Orientación: 3
E	2								Rastreo / caza: 3
									Sigilo: 3
									Supervivencia: 2

LOS CORRECTORES

La Corrección ha dado la orden de acabar con los lobos rojos, y quiere que se haga lo más rápidamente posible. Para la operación cuentan con muchas personas no del todo capaces, incluyendo al teniente de la caballería ligera y al corrector Relix. En realidad las personas más excepcionales del grupo son sujetos sin rango.

RELIX, CORRECTOR ASIGNADO

Es un experto de la Corrección en historia y arte antiguo, materias sin duda apasionantes, pero de escaso valor sobre el terreno. Relix fue solicitado para investigar algunos símbolos de los lobos rojos, y desde entonces ha estado implicado en su persecución. La orden de darles caza le ha llegado impuesta, y no es un traba-

jo que disfrute en absoluto, porque no es un hombre de campo, sino más bien un ratón de biblioteca.

Pero Relix no ha llegado al rango de Corrector siendo estúpido, así que ha utilizado una buena cantidad de contactos y favores, y ha reunido a una aceptable cantidad de hombres con los que va a cerrar el cerco sobre los lobos rojos. Esto ha despertado los graves eventos relatados en la aventura.

Relix no tiene una imposición física muy eficiente. Le gustaría pensar que es un corrector imponente con voz grave, pero más bien tiene gesto de pardillo y voz de zarigüeya. Se rapa la cabeza, como es costumbre en la orden, pero

eso no me confiere ninguna agresividad, sino que al contrario, deja claro que tiene un buen cabezón.

Relix simplemente no quiere estar ahí, por lo que quiere acabar con el trabajo e irse a casa. Es el elemento de moral más débil del grupo, y un buen punto de ataque para sus oponentes. Al menos cuenta con dos buenos hombres para hacer el trabajo.

CORRECTOR INICIADO



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	1	5	3	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 3			
V	2	Luz	0	Rec	2	Detección: 3			
I	3	Osc	0	Ini	6	Engañar: 3			
L	3	Ele	2	Vid	6	Historia: 2			
P	2	SN	2	Est	4	Leyes: 2			
D	0	Espada Fedder			Manejo de espada: 2				
E	2	Protección ligera de cuero			Medicina: 2				
					Ritos: 2				
					Sigilo: 2				

KIRIAN, EL CONEJO BLANCO

Se trata del elemento más controvertido de toda la aventura, pues, y esto no lo dirá nunca en toda la aventura, es el hermano de Ragtus. Es tan creyente en Drayad como él, pero no le agrada en absoluto la forma en la que ha convertido su cuerpo y el alma de sus seguidores hacia el caos. Por ello está dispuesto a eliminarlos, y ha colaborado con la Corrección para dar lugar a esta situación.

Kirian es tan capaz como su hermano, y físicamente son muy parecidos. Más de seis pies, ojos profundos, y pelo de color oscuro. Casi tienen las mismas facciones, pero como Kirian se afeita la barba y se molesta en que su pelo no sea una maraña mezclada con hojas secas, muy

pocas personas serán conscientes de ese parecido.

Tiene total conocimiento de la situación de los lobos rojos porque ha viajado varias veces con ellos en el pasado, hasta que empezaron a tontear con el caos. Utilizará esta familiaridad para acercarse y secuestrar a Alla, que es una gran amiga suya, pero para la que quiere ya el descanso de la muerte.

El apodo de “el conejo blanco” se lo puso su hermano, en alusión directa a su incapacidad para mojarse por los lobos rojos. Él acogió el apodo con cariño, pero obviamente no le dice a nadie la historia original. Por lo menos no si no coge confianza.

Kirian ha tenido que pensar mucho antes de llevar a su hermano a la Corrección, así que se trata de una persona completamente calmada que ha visto más que ninguno de sus compañeros. Aunque dentro de su ser es una persona bastante oscura y decidida, tiene una máscara de cordialidad y humor. Kirian es agradable, pero no falso, y es muy positivo en el trato. Es ese tipo de persona con la que se desarrolla gran intimidad rápidamente

Sería muy normal que trabara una buena relación con los personajes, y que sin decir absolu-

KIRIAN, EL CONEJO BLANCO



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	6	0	7	Per
R	3	Per	2	Agu	15	Nivel: 8			
V	2	Luz	2	Rec	3	Combate con armas de proyectiles: 5			
I	3	Osc	2	Ini	12	Detección: 4			
L	2	Ele	3	Vid	6	Entrenar animales: 2			
P	2	SN	4	Est	6	Escalada: 3			
D	2	Arco compuesto			Herbolaria / recolección: 3				
E	1	Peto de cuero			Historia: 3				
					Manejo de lanza: 3				
					Medicina: 3				
					Nadar / bucear: 3				
					Orientación: 3				
					Rastreo / caza: 4				
					Sigilo: 5				
					Supervivencia: 3				
					Táctica: 3				

ESPADA NEGRA

tamente nada sobre su misión, los invitara a te, compartieran un bello atardecer, hablaran de la levedad de la vida, o de cualquier aficción de los personajes. Incluso el mismo día en el que parte para secuestrar a su amiga.

IREL, EL ILUMINADO

Es un soldado miembro de la orden de los guerreros iluminado que, pese a no tener en su vida ningún rango, despierta gran lealtad entre los hombres. Mide casi ocho pies, y es ancho y robusto, y ostenta una importante fuerza con la que maneja con soltura mazas y manguales. Entiende muy bien a las personas, y sabe dar y repartir con equidad, por lo que es un líder natural.

Hay que entender que en su vida civil Irel no es absolutamente nadie. Se trata de un trabajador del cuero (uno de los oficios más bajos) que nunca ha debido una labrega a nadie, y al que no se atreven a tocar los miembros de las bandas. Un hombre extremadamente robusto, buen peleador, y convencido de la necesidad de un orden social que garantice la paz.

Curiosamente no es un religioso particularmente practicante. Para él la orden de los hermanos iluminados es un grupo en el que puede dar salida a su necesidad de ordenar el mundo conforme a unos principios sociales, por lo que

se adapta a las necesidades religiosas, y las cumple escrupulosamente (y se siente mal si no lo hace), pero casi más como un acto de disciplina que exactamente como religión.

Cuando las cosas se tuercen, casi todo el mundo mira hacia él. Saben que va a obrar de forma fiel a sus principios, y que no se va a dejar asustar ni seducir, ni por la Corrección, ni por los lobos rojos, no por nadie.

Como se podrá intuir por el contenido de la aventura y por su propia ficha, es el motor del bando de la Corrección en cuya autoridad se decidirá el destino de los lobos rojos. El auténtico duelo está entre él y Ragtus.

LIAN FEDDER, TENIENTE DE CABALLERÍA

La última pieza en el ataque dormenio sobre los lobos rojos es un noble joven que intenta cumplir en el servicio militar para más tarde hacer carrera en la política. Debido a esto se pone a disposición de las personas de rango que requieren sus servicios.

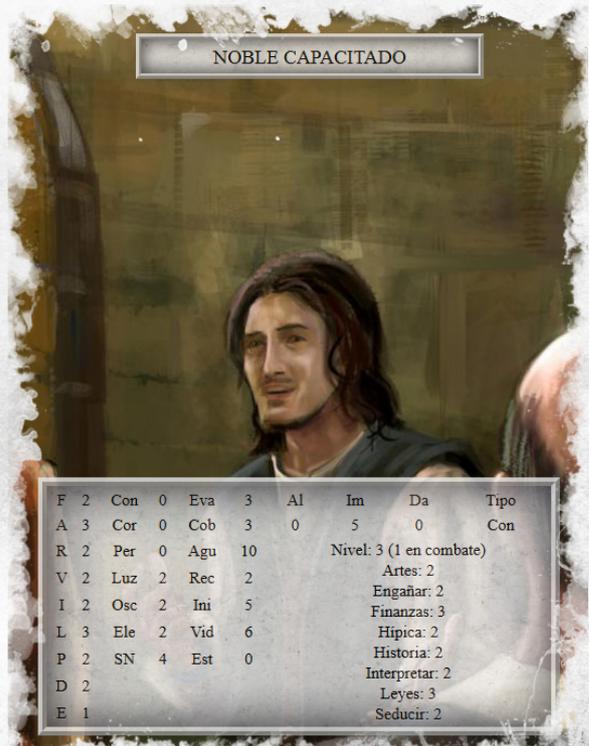
Es un joven de diecisiete años que no tiene un pelo de estúpido, y al que guía la propia conveniencia. Es el tipo de persona que entiende lo que es correr un riesgo, y que no está dispuesto a correrlo si no hay una ganancia de ello. Es menudo, y cuida su aspecto con esmero femenino.

IREL EL ILUMINADO



F	3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	6	1	4	4	Con
R	3	Per	5	Agu	15	Nivel: 6			
V	3	Luz	2	Rec	3	Combate con escudo: 2			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 3			
L	2	Ele	3	Vid	9	Engañar: 3			
P	2	SN	5	Est	11	Historia: 2			
D	2	Mangual, Escudo redondo				Leyes: 2			
E	1	Cota de mallas				Manejo de mangual: 5			
						Manejo de maza: 3			
						Rastreo / caza: 2			
						Sigilo: 3			
						Supervivencia: 2			

NOBLE CAPACITADO



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V	2	Luz	2	Rec	2	Artes: 2			
I	2	Osc	2	Ini	5	Engañar: 2			
L	3	Ele	2	Vid	6	Finanzas: 3			
P	2	SN	4	Est	0	Hípica: 2			
D	2					Historia: 2			
E	1					Interpretar: 2			
						Leyes: 3			
						Seducir: 2			

LA CRISIS DE LOS LOBOS ROJOS

Lian no está muy a gusto en esta misión debido a que Relix no se la solicitó, sino que prácticamente se la ha impuesto recordando una deuda de su familia que no ha tenido ni tiempo de confirmar. Ha viajado al lugar pensando en que si puede, conseguirá influencia con el corrector. Pero como se comprenderá, con esa mentalidad no tiene mucho interés en significarse por su causa.

Lo normal es que no actúe directamente en la crisis de los lobos rojos, aunque los personajes pueden llegar a incitarle a actuar. Esta actuación normalmente solo puede traducirse en ayuda al grupo dormenio si este está en apuros, o en su retirada, pero siempre en cumplimiento de alguno de su objetivo personal principal: escalar socialmente.

INDEPENDIENTES

La zona fronteriza tiene personas independientes, tanto dormenios como gunearos, que no van a salir en absoluto beneficiados ni del escarceo de Ragtus con el caos, ni de las brutales represalias de los hombres de Relix. Pero una persona por encima de todas ha entrado en la peor situación de todas: Eifrr.

EIFRR

Es una mujer gunear de diecisiete años que se ha visto superada por los acontecimientos. Días después de la llegada de los dormenios su localidad fue atacada por lobos mutados por Ragtus, y ella sufrió una mutación que le ha deformado la musculatura del brazo derecho. Actúa como “potencia del caos”, y lo hace de una forma muy radical, puesto que tiene un importante atributo de potencia.

Estos acontecimientos han llevado a Eifrr a contactar con Drayard, quien la ha dotado de una visión totalmente confusa que ella no sabe distinguir bien de una pesadilla. Esto ha hecho que Eifrr se sienta responsable de los hechos que están ocurriendo, e intenta por todos los medios que Ragtus abandone el caos, y que los dormenios dejen de cazar a los lobos rojos. Esta responsabilidad viene acompañada por la energía de Drayard, que en su caso se traduce en afinidad con los lobos, que la acompañan y obedecen, esté corrupta o no.

Eifrr tiene aún algo de cara de niña, y de hecho bastante de actitud de niña. Hasta hacía unos días el centro de su vida era la frustración de no gustar y que no le gustara ningún chico de su pueblo, preocupaciones que sin duda han desaparecido de su cabeza.

Hay que tener en cuenta que en Eifrr se junta la potencia sobrenatural con el poder de la razón, pero también con un poco de inocencia (tampoco mucha), y una falta de conocimiento de cómo funciona el mundo, y sobre todo de cómo funcionan los dormenios. Asume su misión con energía y determinación, pero sin duda va a llevarse varios chascos (y de hecho la van a matar, siguiendo la tónica de hechos).

Cuando interpretes a Eifrr ten en cuenta que es una persona moderada que no culpa ni a Ragtus ni a los dormenios, pero que tampoco los escusa en absoluto. Quiere que el primero abandone el culto al caos, y que los segundos dispersen sus fuerzas y dejen la región para siempre.



EIFRR

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	3	4	5	Per
R	3	Per	2	Agu	15	Nivel: 7			
V	2	Luz	2	Rec	3	Concentración: 2			
I	3	Osc	2	Ini	8	Entrenar animales: 3			
L	2	Ele	2	Vid	6	Esfera fauna: 5			
P	4	SN	4	Est	4	Herbolaria / recolección: 2			
D	2	Lanza ligera				Manejo de lanza: 3			
E	2	Protección ligera de cuero				Medicina: 2			
						Orientación: 2			
						Peletería: 2			
						Pesca: 2			
						Rastro / caza: 2			
						Supervivencia: 2			
						Táctica: 1			





CONSECUENCIAS

Esta aventura está pensada para ser autoconclusiva, es decir, jugarse las dos o tres partidas que dure, y cerrar la campaña, puesto que ocurre en un periodo (el año 435) que no está definido para los jugadores, por lo que normalmente no hay que preocuparse por que un personaje pueda convertirse en seguidor o no de los demás. Solo Eiffr y Lian Fedder tienen potencial de aparecer en las aventuras de la década del 470, y para entonces habrían pasado de los cincuenta años.

Las consecuencias de los hechos sí tienen trascendencia para la historia, y se utilizarán para determinar el destino final en la historia oficial de Espada Negra. Envíanos tu resultado,

y este será uno de los que puedan ser candidatos para el oficial.

Si Ragtus y los lobos rojos son extinguidos, estos no aparecerán más en la historia de Dormenia, y el culto a Drayard será sin duda más débil en este país.

Si Ragtus y los lobos rojos se imponen, existirá un culto permanente de Drayard con una fuerza aceptable que será una pesadilla de los campesinos dormenios, y que traerá problemas a la Corrección en sus apariciones.

Si Ragtus es eliminado del liderazgo y Eiffr se hace con el control de los lobos rojos, estos establecerán un culto de Drayard no caótico, y se fundará una cultura de cazadores que tendrá continuidad más allá del año 470.



CONSEJOS PARA EL CREADOR

Esta es una aventura en la que el conflicto moral es el principal motor. Los personajes de los jugadores tendrán que mojarse y dar lugar a una implicación que seguramente desequilibrará de alguna forma. Sus deseos de hacer lo correcto, representados en este caso en la inocencia de Eiffr chocarán con la dificultad para imponer la paz en un lugar en el que ya se están empuñando las armas.

Conseguir expresar el clima de conflicto puede ser el gran reto descriptivo para el Creador de la partida. Es muy importante transmitir el compromiso de Irel con una sociedad organizada, la desesperación de Ragtus por la persecución sufrida, la frustración de Alla por no encontrar un camino para la supervivencia de su gente, y las falsas esperanzas de Eiffr por una solución pacífica, unas esperanzas en la que ni ella cree, pero por la que está dispuesta a morir. También es importante ser capaz de transmitir la dualidad de Kirian, tan dispuesto a ayudar a las personas necesidad como a matar a su hermano y a su mejor amiga. Hasta la incomodidad de Lian y Relix son una parte importante de esta mezcla.

Piensa oscuro, como las capuchas picudas de los agentes de la corrección, y como las noches en las que Eiffr aparece, surgida de la nada con sus lobos malditos para intentar convencer a los demás de que abandonen el odio. Oscuro, como las venas negras que sufren los lobos rojos y la joven emisaria de Drayard.

Piensa en rojo. El rojo que la banda de Ragtus pinta en sus ojos para afrontar la guerra, el rojo de las hogueras de la Corrección, el rojo que tiñe el cielo nocturno. El rojo de la sangre que se derrama porque nadie encuentra una solución.

Piensa en ocre, el de los tabardos machados de los soldados iluminados, que hace pensar que alguna vez hubo un sol que los ha abandonado a todos. El ocre del pelo de los lobos, el ocre apagado que se ha llevado todas las esperanzas.

Haz que los jugadores entiendan que solo ellos pueden cambiar estos colores.

Con todo el ajetreo de los hechos, es muy probable que acabe como acabe la situación, los jugadores abandonen la región para no volver nunca, pero también es posible que algún jugador inspirado piense que algo guiaba a Ragtus y Eiffr al refugio de montaña de Frarr. Si alguien realiza un chequeo de rastreo (dificultad cuatro) o de percepción sobrenatural (dificultad seis) será consciente de que hay una cueva bajo la colina.

En esta cueva reposa el regalo de los dioses que Drayard quería que Ragtus recogiera para obrar en su nombre. Cuando se acerquen, la sangre filtrada por el odio despertará a un desenfreno menor. Si vence a los personajes, o estos huyen, se llevará el objeto de los dioses para siempre, al más allá.

Si los jugadores consiguen otorgar a Eiffr (o a alguien similar) este objeto, la capacidad de los lobos rojos mejorará aún más en la historia oficial.

BONUS: EL TEMPLO DE DRAYARD

Con todo el ajetreo de los hechos, es muy probable que acabe como acabe la situación, los jugadores abandonen la región para no volver nunca, pero también es posible que algún jugador inspirado piense que algo guiaba a Ragtus y Eiffr al refugio de montaña de Frarr. Si alguien realiza un chequeo de rastreo (dificultad cuatro) o de percepción sobrenatural (dificultad seis) será consciente de que hay una cueva bajo la colina.

En esta cueva reposa el regalo de los dioses que Drayard quería que Ragtus recogiera para obrar en su nombre. Cuando se acerquen, la sangre filtrada por el odio despertará a un desenfreno menor. Si vence a los personajes, o estos huyen, se llevará el objeto de los dioses para siempre, al más allá.

Si los jugadores consiguen otorgar a Eiffr (o a alguien similar) este objeto, la capacidad de los lobos rojos mejorará aún más en la historia oficial.



EL PRESENTE MATERIAL FUE CREADO GRACIAS AL
IMPULSO E ILUSIÓN QUE DEMOSTRARON LOS
PARTICIPANTES DE LA INICIATIVA “JUÉGAME”,
DURANTE EL MES DE OCTUBRE DE 2015. EN ESTE
PROYECTO LOS JUGADORES INTERESADOS POR
ESPADA NEGRA COMPARTEN EL RESULTADO DE
SUS PARTIDAS Y COLABORAN DE ESTA FORMA EN
LA CREACIÓN DE NUEVO MATERIAL.

